

**KEGIATAN BERMAIN PADA ANAK USIA DINI
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Seni Rupa Murni
Fakultas Seni Rupa dan Desain



OLEH

ARSINTA DESTYANI

NIM. 15149126

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2020

PENGESAHAN
KARYA TUGAS AKHIR
KEGIATAN BERMAIN PADA ANAK USIA DINI
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Oleh :

Arsinta Destyani

NIM. 15149126

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim penguji kekarya seni

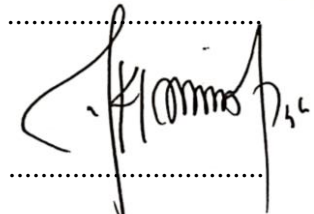
Pada tanggal 25 Februari 2020

Tim Penguji

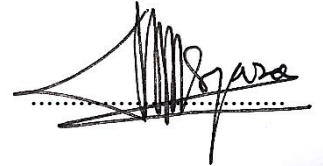
Ketua Penguji : Drs. Effy Indratmo, M. Sn.



Penguji Bidang I : Nunuk Nur Shokiyah, S.Ag., M.Sn.



Pembimbing : I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn.



Deskripsi karya ini telah di terima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 25 Februari 2020

Institut Seni Indonesia Surakarta
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A

NIP. 1972070820031121001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama: Arsinta Destyani

NIM: 15149126

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

Kegiatan Bermain Pada Anak Usia Dini Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 25 Februari 2020

Yang menyatakan,



Arsinta Destyani

NIM. 15149126

ABSTRAK

Penciptaan karya seni lukis pada tugas akhir ini terinspirasi dari diri sendiri dan lingkungan sekitar bahwa bermain sangatlah penting bagi anak usia dini. karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat dan tidak tergantung pada masa mendatang. Makna dari bermain menjadi penting jika dilihat dari sudut pandang perkembangan serta pertumbuhan anak. Karena bermain menjadi wadah untuk anak bebas menyalurkan dan mengekspresikan apa yang menjadi keinginannya tanpa dibatasi oleh peraturan.

Pada tahap visualisasi ke dalam media terdapat metode dari L.H Chapman menggunakan 3 tahapan, yaitu: 1. Upaya Menemukan Gagasan, 2. Mengembangkan gagasan, 3. Tahap Visualisasi. Penggunaan gaya naif melalui perubahan bentuk deformasi untuk mengekspresikan keceriaan anak-anak pada saat bermain. Serta terdapat dua teknik garap yang digunakan, yaitu teknik impasto menggunakan spons (*sponge*) guna membuat tekstur pada kanvas. Teknik plakat digunakan setelah teknik impasto dengan gradasi warna dari gelap ke terang di setiap objeknya.

Karya lukis Tugas Akhir dengan tema “Bermain Anak Usia Dini Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis” merupakan respon dari diri pribadi. Selain itu juga sebagai pengingat untuk diri pribadi dan masyarakat akan bermain yang memiliki dampak positif bagi tumbuh kembang anak usia dini.

Kata kunci: Bermain, Anak usia dini, Seni lukis

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan kenikmatan karunia yang diberikan, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Karya Tugas Akhir, yang berjudul “Kegiatan Bermain pada Anak Usia Dini sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Lukis” guna menyelesaikan Laporan Karya Tugas Akhir ini untuk melengkapi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1) Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, karena adanya keterbatasan penulis. Semoga Laporan Karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis ataupun pembaca.

Pada penyusunan Laporan Karya Tugas Akhir ini penulis ingin mengucapkan terimakasih bagi pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis. Oleh sebab itu, penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Guntur, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Bapak Amir Gozali, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni, Institut Seni Indonesia Surakarta

4. Bapak I Nyoman Suyasa S.Sn, M.Sn. selaku dosen pimpin Tugas Akhir
5. Seluruh bapak ibu dosen Seni Rupa Murni yang telah memberikan banyak pengetahuan dan berbagi pengalaman selama proses perkuliahan
6. Bapak Bambang Sucianto dan Ibu Sugiyati sebagai orangtua yang selalu memberikan perhatian dan dukungan yang begitu besar, serta doa-doanya yang selalu mengiringi dalam setiap langkah.
7. Teman-teman yang sudah membantu Arina Mardiana, Ade Kintan, Novi Okta, Den Tamara, Cakra Galuh dan support sistem secara online Nabila Joan .

Penulisan laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Segala kritik dan masukan yang positif selalu diterima. Semoga laporan Tugas Akhir ini bisa bermanfaat bagi diri pribadi dan banyak pihak.

Surakarta, 25 Februari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PENGESAHAN..... | ii |
| PERNYATAAN | iii |
| ABSTRAK..... | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Penciptaan | 4 |
| C. Tujuan Penciptaan | 5 |
| D. Manfaat Penciptaan | 5 |
| E. Tinjauan Karya Penciptaan | 6 |
| BAB II KONSEP PENCIPTAAN KARYA..... | 11 |
| A. Konsep Non-visual | 11 |
| B. Konsep visual..... | 15 |
| BAB III PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS | 23 |
| A. Pra Penciptaan..... | 23 |
| 1. Upaya Menemukan Gagasan | 23 |
| 2. Mengembangkan Gagasan Awal | 24 |
| a. Observasi Langsung | 24 |
| b. Observasi Tidak Langsung..... | 27 |
| c. Perenungan..... | 36 |
| B. Penciptaan Karya | 34 |
| 1. Persiapan | 34 |
| a. Alat..... | 34 |

| | |
|--|--------|
| b. Bahan | 39 |
| c. Teknik | 43 |
| 2. Pewujudan atau Penciptaan Karya | 45 |
| a. Pembuatan Tekstur..... | 45 |
| b. Pembuatan sketsa bentuk | 46 |
| c. <i>Blocking</i> warna..... | 47 |
| d. Penggarapan Detail | 48 |
| e. <i>Finishing</i> | 49 |
| BAB IV DESKRIPSI KARYA | 50 |
| 1. Karya Seni Lukis Tugas Akhir Ke-1 | 50 |
| 2. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-2 | 52 |
| 3. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-3 | 54 |
| 4. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-4 | 56 |
| 5. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-5 | 58 |
| 6. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-6 | 60 |
| 7. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-7 | 62 |
| 8. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-8 | 64 |
| 9. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-9 | 66 |
| 10. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-10 | 68 |
| BAB V PENUTUP | 70 |
| A. Kesimpulan | 70 |
| B. Saran | 71 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 73 |
| LAMPIRAN | 74 |
| 1 Biodata Mahasiswa..... | 74 |
| 2 Desain pamflet pameran | 75 |
| 3 Desain katalog..... | 76 |
| 4 Proses display karya..... | 78 |
| 5 Foto bersama tim penguji | 79 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. <i>My Neverland</i> , Erica Hestu Wahyuni, 2010 | 7 |
| Gambar 2. Bermain Layang-layang, Ni Komang Atmi Kristiadewi, 2019 | 9 |
| Gambar 3. Aktivitas bermain di Tk Al Islam Mipitan..... | 25 |
| Gambar 4. Bermain di rumah | 26 |
| Gambar 5. Dokumentasi | 26 |
| Gambar 6. Dokumentasi | 27 |
| Gambar 7. Dokumentasi | 28 |
| Gambar 8. Dokumentasi | 28 |
| Gambar 9. Figur anak perempuan | 30 |
| Gambar 10. Deformasi anak perempuan | 31 |
| Gambar 11. Figur anak laki-laki..... | 32 |
| Gambar 12. Deformasi anak laki-laki..... | 33 |
| Gambar 13. Sket rancangan awal pada kertas | 33 |
| Gambar 14. Sket rancangan awal pada kertas | 34 |
| Gambar 15. Kuas untuk detail | 35 |
| Gambar 16. Kuas Besar | 36 |
| Gambar 17. Cup..... | 37 |

| | |
|---|----|
| Gambar 18. Spons (<i>Sponge</i>) | 38 |
| Gambar 19. Kanvas | 39 |
| Gambar 20. Cat Akrilik | 41 |
| Gambar 21. Kapur | 42 |
| Gambar 22. Pembuatan Tekstur | 45 |
| Gambar 23. Pembuatan Sketsa Bentuk..... | 46 |
| Gambar 24. Blocking Warna | 47 |
| Gambar 25. Penggarapan detail..... | 48 |
| Gambar 26. <i>Finishing</i> | 49 |
| Gambar 27. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-1 | 50 |
| Gambar 28. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-2 | 52 |
| Gambar 29. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-3 | 54 |
| Gambar 30. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-4 | 56 |
| Gambar 31. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-5 | 58 |
| Gambar 32. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-6 | 60 |
| Gambar 33. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-7 | 62 |
| Gambar 34. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-8 | 64 |
| Gambar 35. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-9 | 66 |
| Gambar 36. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke-10 | 68 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*), karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut ilmuwan bernama Beeker menjelaskan bahwa anak usia dini dikelompokkan pada anak yang berusia antara 3-6 tahun, anak usia tersebut biasanya mengikuti program pendidikan usia dini.¹ Usia dini disebut juga dengan “masa kritis” dalam kehidupan, karena masa usia dini akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, emosional-sosial, kreativitas, dan perkembangan dasar lainnya. Dengan demikian, Upaya pengembangan seluruh potensi anak harus dimulai pada usia dini supaya pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai dengan maksimal.²

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, khususnya anak usia dini. Makna dari bermain menjadi penting jika dilihat dari sudut pandang perkembangan serta pertumbuhan anak. Maka dari itu untuk mendukung pertumbuhan anak secara fisik ataupun psikis, anak membutuhkan bermain. Karena bermain menjadi wadah untuk anak secara bebas menyalurkan dan mengekspresikan apa yang menjadi keinginannya tanpa dibatasi oleh peraturan.

¹ Sumantri, 2005. Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini, Jakarta, Hal 11

² Novi Mulyani, M.Pd.I, 2018. Perkembangan Dasar Anak Usia Dini, Yogyakarta, Hal 1

Melalui bermain, anak akan mendapatkan kesenangan dan kepuasan diri. Bermain bukan hanya tentang beraktivitas sesuka hati tetapi juga dapat melatih imajinasi dan meningkatkan kreativitas.

Seorang ilmuwan bernama Catherine Garvey menjelaskan bahwa bermain, yaitu: pertama, bermain merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Kedua, bermain tidak mempunyai tujuan praktis. Ketiga, bermain merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh anak. Keempat, bermain mencakup keterlibatan aktif dari pemain (anak-anak) (Mansyur, 2011)³

Bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Bermain mempunyai arti sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat. Mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat. Bermain sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam permainan, memahami sifat-sifat maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya.

Seiring dengan perkembangan zaman, dimana perkembangan teknologi membuat mudah untuk mencari informasi. Selain mempermudah mencari informasi, rupanya perkembangan teknologi juga mempermudah anak untuk bermain (*game*). Salah satunya lewat *gadget*, bahkan bermain bisa dengan mudahnya menggunakan *gadget*. Saat ini zamannya anak bermain secara instan seperti bermain *gadget*. Permainan yang ada dalam *gadget* memang memiliki dampak positif dan negatif bagi anak. Tetapi *gadget* lebih mengarah terhadap kecenderungan yang berdampak negatif, seperti menumbuhkan rasa egoisme dalam diri seorang anak karena dia hanya asyik bermain sendiri tanpa memperdulikan teman-teman sebayanya.

³Novi Mulyani, M.Pd.I, 2018. Perkembangan Dasar Anak Usia Dini, Yogyakarta, Hal 139

Kebanyakan orang tua lebih memilih memberikan anaknya permainan yang ada di aplikasi *gadget*, daripada bermain bersama temannya atau menemani anaknya bermain. Karena orang tua sibuk bekerja atau mempunyai kepentingan lain sehingga tidak ada waktu untuk menemani anaknya bermain. Jika hanya bermain pada layar *gadget* anak bermain secara individual. Pada anak usia dini, dimana anak berkembang dan mempunyai rasa keingintahuan terhadap sesuatu hal yang baru. Anak yang masih polos dan lugu tidak mengerti tentang bagaimana fungsi *gadget*, yang mereka inginkan hanyalah bermain. Tidak terkontrolnya penggunaan *gadget* pada anak membuat kecanduan, yang mengakibatkan kurangnya minat anak untuk bermain bersama teman-teman sebayanya. Maka dari itu perlu dikenalkan kembali bermain anak usia dini yang mengajarkan kebersamaan, kreativitas, imajinasi dan lain-lain. Bermain yang mempunyai dampak positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak demi mengurangi permainan *gadget*.

Mengenal dan mengamati lebih dekat bermain anak pada usia dini dalam kesehariannya, baik saat melakukan observasi langsung ataupun membuat ketertarikan tersendiri bagi penulis. Dengan kepolosan, keluguan, kejujuran, dan keingintahuan anak usia dini terhadap sesuatu yang baru ia temui, membuat penulis tertarik untuk menjadikan anak usia dini sebagai objek inspirasi karya seni lukis. Mulai dari aktivitas bermain di sekolah, seperti bermain ayunan, jungkat-jungkit, petak umpet dan lain-lain. Selanjutnya bermain di rumah, seperti bermain masak-masakan, bermain boneka dan lain-lain.

Ketertarikan penulis pada anak, timbul karena pengalaman saat KKN (Kuliah Kerja Nyata) mengajar di salah satu TK (Taman Kanak-kanak) yang ada di daerah Temanggung tepatnya di Desa Pringapus Kecamatan Ngadirejo. Pada saat mengajar di TK penulis berinteraksi langsung dengan anak-anak, melatih anak-anak dengan kreativitas, imajinasi dan lain-lain. Seperti bernyanyi, menggerakkan kaki dan tangan, mewarnai, melipat kertas origami dan lain-lain. Ternyata bermain sangat menyenangkan terlihat dari keceriaan anak-anak di TK . Menurut penulis, bermain penting bagi anak usia dini, agar dapat menumbuhkan rasa kreativitas, imajinasi, perkembangan motorik, rasa sosial, dan keceriaan.

Melihat kepolosan, keluguan, keaktifan, dan interaksi anak-anak, membuat penulis tertarik menjadikan sumber inspirasi karya seni lukis, dengan judul **“Kegiatan Bermain pada Anak Usia Dini Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis”**.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi rumusan penciptaan sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep karya seni lukis dengan sumber inspirasi kegiatan bermain pada anak usia dini?
2. Bagaimana proses penciptaan karya seni lukis dengan sumber inspirasi kegiatan bermain pada anak usia dini?
3. Bagaimana visualisasi dan deskripsi karya seni lukis dengan sumber inspirasi kegiatan bermain pada anak usia dini?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan ide penciptaan diatas, penciptaan karya seni lukis ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan konsep karya seni lukis dengan sumber inspirasi kegiatan bermain pada anak usia dini
2. Untuk menjelaskan proses penciptaan karya dengan sumber inspirasi kegiatan bermain pada anak usia dini ke dalam karya seni lukis
3. Untuk mendeskripsikan visual karya seni lukis dengan sumber inspirasi kegiatan bermain pada anak usia dini

D. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat dari penciptaan karya seni lukis dengan tema “Bermain anak usia dini” antara lain :

1. Bagi Pribadi

Bagi diri sendiri untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan tentang bermain anak usia dini. Dapat mengenalkan berbagai macam bermain yang mampu mengasah ide, kreativitas serta imajinasi anak.

2. Bagi lembaga pendidikan

Bagi lembaga pendidikan karya ini nantinya diharapkan dapat memberikan ide, wawasan, kreativitas serta manfaat akademis bagi mahasiswa terkait dengan tema “Kegiatan Bermain Pada Anak Usia Dini”. Menjadi acuan karya sekaligus wacana bagi mahasiswa.

3. Bagi Masyarakat

Bagi Masyarakat diharapkan dengan terciptanya karya seni lukis ini dapat memberikan contoh dalam bermain. Bukan hanya sekedar bermain tetapi juga memiliki peran seperti melatih imajinasi dan kreativitas anak.

E. Tinjauan Karya Penciptaan

Pada sumber ini diuraikan tentang peran serta beberapa karya seni lukis yang secara tidak langsung memberi masukan atau pemahaman dalam mendukung ide pencipta, baik beberapa konsep karya jadi maupun secara teknik. Diperoleh melalui pengamatan atau dari beberapa sumber.

Pada penciptaan karya sangat penting dilakukan untuk menjelaskan letak orisinalitas dari karya-karya tugas akhir maka ada beberapa karya yang menjadi sumber kajian.

Tinjauan karya yang pertama karya milik Erica Hestu Wahyuni yang berjudul “*My Neverland*” pada tahun 2010.

a. Seni Lukis Karya Erica Hestu Wahyuni



Gambar 1, Erica Hestu Wahyuni, *My Neverland*, 110x80 cm, Acrylic On Canvas, 2010 (http://www.artnet.com/artists/erica-hestu-wahyuni/my-neverland-PPIyhFR_gDq9hvQ5LHdHCO2diunduh oleh Arsinta Destyani,2018)

Erica lahir di Yogyakarta pada tahun 1971. Erica sudah mulai melukis sejak masih duduk di bangku Sekolah Dasar, ketika itu ia bergabung di sebuah sanggar anak-anak, “Sanggar Katamsi” namanya. Selanjutnya dia belajar di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ia dibimbing oleh Nyoman Gunarsa, Agus Burhan, dan Wardoyo. Ia menerima beberapa penghargaan, anantara lain di bidang Sketsa dan Lukisan Terbaik saat ISI Yogyakarta merayakan Dies Natalis yang ke-9 tahun 1993.⁴

⁴Digibali. 2012. “*Erica Hestu Wahyuni*”, (Online) (<http://www.indonesianfineart.org/id/hestu-wahyuni-erica-4/biografi.html>diakses 28 Maret 2019)

Lukisan yang dibuat Erica sering menampilkan berbagai macam subjek yang memadati satu kanvas, yang biasanya merupakan ekspresi atau pengalaman pribadinya yang tidak *pretensius*. Karya cenderung seperti lukisan anak-anak, namun lukisan anak-anak yang rumit. Setiap karya mempunyai narasi yang menarik, yang menceritakan mengenai pandangannya akan dunia.⁵

Meskipun secara konsep karya tugas akhir dengan karya Erica terdapat kesamaan, yaitu bertemakan tentang anak-anak akan tetapi secara visual berbeda. Pada karya Erica cenderung bermacam-macam objek memenuhi satu kanvas dengan aktivitas bermain yang berbeda-beda. Pada karya tugas akhir ini cenderung menggunakan satu objek besar yang menjadi fokus utama dan hanya satu aktivitas bermain pada karya. Dengan menggunakan warna-warna cerah guna sebagai penonjolan (*center of interest*) pada objek utama. Teknik pewarnaan karya milik Erica Hestu Wahyuni menggunakan pewarnaan gradasi dengan teknik sapuan halus. Sedangkan pada karya tugas akhir ini menggunakan gradasi, dari warna gelap ke warna terang dengan membuat tingkatan warna. Figur anak pada karya Erica mempunyai bentuk yang sederhana sedangkan objek anak pada karya tugas akhir ini mempunyai bentuk berkepala besar dan mata yang besar. Karena menggambarkan ekspresi keceriaan pada anak saat bermain.

⁵*Ibid*

b. Seni Lukis Karya Ni Komang Atmi Kristiadewi



Gambar 2, Ni Komang Atmi Kristiadewi, *Bernmain Layang-layang*, Mixed Media On Canvas, 40x40 cm, 2017 (<https://www.twgram.me/media/1900745144258222886>, diunduh oleh Arsinta Destyani, 2019)

Ni Komang Atmi Kristiadewi lahir di Denpasar, 24 Juni 1990. Menempuh pendidikan seni di SMSR (SMKN 1 Sukawati), lulus pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan pendidikan ke IKIP PGRI Bali mengambil jurusan Seni Rupa. Lalu melanjutkan dan menyelesaikan pendidikan di Pasca Sarjana ISI Denpasar dengan mengambil jurusan Penciptaan Seni pada tahun 2015.⁶

⁶Basa Bali Wiki, 2017“Ni Komang Atmi Kristiadewi”, (Online), (https://dictionary.basabali.org/Biography_of_Ni_Komang_Atmi_Kristiadewi?setlang=id, diakses 16 Juli 2019)

Lukisan Atmi bergaya naif dengan warna-warna cerah. Gaya lukis naif ini muncul melalui proses panjang yang tercipta karena usaha-usahanya untuk menempatkan diri di posisi anak-anak dan pengalaman berinteraksi dengan murid-murid yang dia ajar. Melalui karya seninya, Atmi ingin membagi pengalamannya tentang dunia anak-anak yang berkelindan dengan persoalan lebih luas, seperti kritik lingkungan, teknologi, budaya, sosial dan sebagainya. Secara visual, Atmi memilih naivisme untuk mengekspresikan kegelisahan batinnya.⁷

Tema karya Atmi banyak berbicara tentang anak dan keceriaan anak. Menyuarakan permasalahan pada saat ini yaitu pengaruh negatif lingkungan sekitarnya ataupun media sosial. Meskipun terdapat kesamaan, yaitu karya bertemakan persoalan anak dan bermain pada anak. Terdapat perbedaan pada objek lukisan, Atmi dengan teknik pewarnaan satu warna seperti di baju, rumput dan lain-lain. Sedangkan pada karya tugas akhir menggunakan pewarnaan gradasi, dari warna gelap ke warna terang di setiap objeknya. Pada bentuk objek anak-anak, Atmi memiliki bentuk yang lebih sederhana dengan tangan dan kepala lebih sederhana. Jika karya tugas akhir ini memiliki bentuk objek yang sederhana namun dengan ciri khas kepala dan matanya lebih besar dari ukuran sebenarnya.

⁷Basa Bali Wiki, 2017“Ni Komang Atmi Kristiadewi”, (Online), (https://dictionary.basabali.org/Biography_of_Ni_Komang_Atmi_Kristiadewi?setlang=id, diakses 16 Juli 2019)

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

Konsep penciptaan karya seni yaitu tentang keterangan atau penjelasan tema yang akan penulis angkat pada Tugas Akhir. Konsep yang akan memperkuat ide dalam tema “Kegiatan Bermain pada Anak Usia Dini” akan diuraikan menjadi dua konsep yaitu :

A. Konsep Non-Visual

Pada penciptaan karya seni terkadang dihadapkan dengan gagasan penciptaan, tujuan penciptaan, dan ide penciptaan yang mampu mendukung dalam proses pembuatan karya seni lukis. Bahwa barang kesenian ada maksud dari sang pencipta untuk menuangkan perasaan di dalamnya atau suatu pesan tertentu.⁸

Bermain sebagai alat yang penting untuk sosialisasi anak. Dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya. Oleh sebab itu dengan bermain, anak-anak juga dapat menemukan dan mempelajari hal-hal baru yang menyenangkan.⁹ Pentingnya bermain pada anak bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan sosialisasi anak, yaitu bermain yang menumbuhkan imajinasi anak dan tidak berpola secara instan, seperti bermain *puzzle*, bermain tebak angka dan lain-lain.

⁸A.A.M.Djelantik, 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Hal 4

⁹Novi Mulyani, M.Pd.I, 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, Yogyakarta, Hal 138

Kecanggihan teknologi pada saat ini mempunyai kecenderungan yang berdampak negatif bagi anak-anak usia dini karena anak bermain secara individual. Sebelum adanya *gadget*, anak bermain dengan menggunakan peralatan sederhana. Seperti gelang karet yang dirangkai menjadi satu lalu di jadikan tali untuk lompat tali, karung yang tidak dipakai, digunakan untuk bermain balap karung dan lain-lain. Tentunya masih menggunakan peralatan sederhana, tetapi berdampak baik bagi tumbuh kembang anak.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini, sekaligus menjadi wadah untuk perkembangan psikis anak usia dini. Berikut ini merupakan perkembangan psikis anak usia dini yang ditimbulkan melalui kegiatan bermain, antara lain yaitu :

1. Keceriaan

Dunia anak adalah sumber keceriaan, keceriaan terjadi begitu saja secara alami.¹⁰ Tanpa disadari anak menggambarkan rasa kebebasan, lepas dan kepolosan semua itu mereka ekspresikan dengan berbagai macam hal seperti bermain dengan teman atau individual. Berlari, melompat, tersenyum, tertawa lepas adalah wujud dari ekspresi dalam setiap anak.

Seperti yang terlihat pada saat penulis melakukan observasi langsung, anak-anak spontan mengekspresikan keceriaan mereka. Keceriaan anak terlihat pada saat mereka bermain bersama teman-teman. Tanpa melihat

¹⁰ Tim Preschoolologi Online, 2015, *Serunya Dunia Anak Usia Dini*, Jakarta, Panda Media, Hal 6

suku, agama, dan latar belakang dari setiap anak, mereka saling melakukan sosialisasi bersama teman.

2. Sportifitas

Sportifitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti sikap adil (jujur) terhadap lawan; sikap bersedia mengakui keunggulan (kekuatan, benaran) lawan atau kekalahan (kelemahan, kesalahan) sendiri; kejujuran; kesportifan.¹¹

Sportifitas dalam bermain anak adalah bagaimana cara anak melatih kerja sama dengan teman maupun menguji kejujuran di dalam diri sendiri. Disetiap permainan ada yang namanya peraturan maka semua pemain harus mentaati peraturan tersebut jika salah satu berlaku curang atau tidak adil disitulah sportifitas antar pemain diperlukan.

3. Kebersamaan

Kebersamaan adalah suatu hal yang penting didalam suatu hubungan apapun itu. Menurut Dr. Meliksah Demir, profesor di Northern Arizona University, mengatakan bahwa melakukan hal-hal bersama adalah komponen persahabatan yang membuat kita paling bahagia.¹²

¹¹Ebta Setiawan. 2012. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Online), (<https://kbbi.web.id/sportivitas> diakses 16 April 2019)

¹²Febi Anindya Kirana. 2018. Tips Mempertahankan Persahabatan. (Online), (<https://www.google.co.id/amp/s/splidgoldberjangkatcc.wordpress.com/2018/11/07/pt-solid-gpld-berjangka-tips-mempertahankan-persahabatan/amp/>)

Bermain sendiri memang hal yang menyenangkan tetapi akan lebih menyenangkan lagi jika dalam bermain memiliki banyak teman. Tertawa bersama, berbagi kesulitan, bekerjasama adalah hal yang menyenangkan.

4. Kreativitas

Menurut pendapat ahli, yaitu Hurlock (1978) menjelaskan bahwa kreativitas menekankan kepada pembuatan sesuatu yang berbeda. Kebanyakan orang menganggap bahwa kreativitas dapat dinilai melalui “hasil” atau apa saja yang diciptakan oleh seseorang. Akan tetapi menurut Hurlock, kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang dapat diamati dan dinilai.¹³

Kreativitas sebagai kreasi sesuatu yang baru secara kebetulan, seperti seorang anak sedang bermain menggunakan balok-balok kayu membangun tumpukan yang menyerupai. Kreativitas pada anak sangat diperlukan guna melatih anak belajar.

5. Imajinasi

Tidak ada yang bisa menyaingi imajinasi dan dunia khayal seorang anak yang luar biasa. Dengan berimajinasi menjadi super hero yang menumpas kejahatan dibarengi dengan jurus-jurus untuk mengalahkan musuh-musuhnya. Beri rangsangan kepada anak untuk mengembangkan

¹³ Novi Mulyani, M.Pd.I, 2018. Perkembangan Dasar Anak Usia Dini, Yogyakarta, Penerbit Gava Media, hal 117

imajinasinya, salah satunya dengan memberinya alat permainan yang mendukung imajinasinya. Melalui khayalan- khayalan ini pula, terkadang anak berfikir untuk menhemukan penyelesaian dari masalah yang sedang dihadapinya.¹⁴

Anak-anak menggunakan imajinasi mereka pada saat bermain ataupun belajar. Menggunakan imajinasi pada setiap aktivitas yang mereka lakukan. Contohnya bermain balok, anak-anak menggunakan imajinasi dengan bayangan bentuk rumah pada umumnya. Dengan bentuk dasar itulah anak bisa membuat imajinasi mereka dan mulai bisa menyusun balok yang berbentuk seperti rumah.

B. Konsep Visual

Konsep Visual yaitu suatu ungkapan perasaan yang akan dituangkan pada karya seni lukis. Pada karya seni lukis ini lebih mengarah pada gaya Naif, dengan menggunakan konsep non visual yang akan diterjemahkan dalam bentuk karya seni lukis dengan memperhatikan unsur-unsur visual, agar mempermudah penghayat untuk memahami pesan yang ingin disampaikan melalui karya seni lukis. Bentuk yang dihasilkan berupa aktivitas anak-anak pada saat melakukan kegiatan bermain.

Menurut Mikke Susanto, Seni naif berarti penuh kesegaran, lukisan bergaya kekanakan, menggunakan warna terang dan kuat, komposisi

¹⁴ Novi Mulyani, M.Pd.I, 2018. Perkembangan Dasar Anak Usia Dini, Yogyakarta, Penerbit Gava Media, hal 176

ritmi. Seni ini ditandai oleh kesederhanaan goresan, warna maupun teknik.¹⁵

Gaya naif merupakan gaya yang kekanak-kanakan, sesuai dengan judul yaitu “Bermain Anak Usia Dini” penulis menggunakan gaya naif sebagai landasan proses pembuatan karya. Pada karya tugas akhir ini penulis mengangkat gaya naif karena ingin memberikan kesan atau nuansa anak-anak lebih terasa seperti ingin kembali ke masa kanak-kanak yang begitu ceria, bebas dan tanpa beban. Di dalam konsep visual terdapat unsur-unsur rupa, prinsip komposisi visual yaitu :

1. Unsur-unsur visual

a. Bentuk

Bentuk yaitu perwujudan nyata dari suatu gagasan yang ingin disampaikan penulis. Menurut Dharsono Sony Kartika, bentuk (*Form*) adalah totalitas dari pada karya seni. Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan, komposisi dari unsur-unsur pendukung karya.¹⁶ Oleh sebab itu dalam penciptaan karya seni bertemakan aktivitas bermain anak usia dini bentuk yang ditampilkan adalah figur anak-anak dan aktivitas mereka yang sedang bermain. Bentuk yang dihasilkan dalam karya seni sudah melalui proses pengamatan dan perenungan sebelum dituangkan ke dalam kanvas.

Menurut Mikke Susanto Figur adalah objek yang terbentuk dan memiliki kesamaan dengan suatu tanda tertentu (seperti

¹⁵Mikke Susanto. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta. DictiArt Lab

¹⁶ Dharsono Sony kartika. 2007. Kritik seni. Bandung. Rekayasa Sains

manusia, hewan, tumbuhan atau lainnya) yang masih merujuk pada benda yang telah ada.¹⁷

Figur atau objek pada karya Tugas Akhir berupa deformasi, deformasi adalah perubahan bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek.

Menurut Mikke Susanto, deformasi adalah perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat atau besar sehingga kadang-kadang tidak lagi terwujud figur semula atau sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur atau karkter baru yang lain dari sebelumnya.¹⁸

Penggunaan deformasi pada karya seni pencipta, dengan bertujuan memunculkan figur atau karakter baru yang dihasilkan dalam tahap perenungan. Deformasi pada karya menciptakan bentuk kepala yang terlihat besar dan mata yang besar dibandingkan anggota tubuh yang lain karena fokus utama untuk menyampaikan ekspresi keceriaan anak-anak pada saat bermain.

b. Garis

Garis mempunyai dimensi ukuran dan arah tertentu. Ia bisa pendek, panjang, halus, tebal berombak, lurus, melengkung, dan barangkali masih ada sifat yang lain. Garis merupakan prinsip ekonomis yang paling diperhitungkan¹⁹.

Seperti pada penjelasan di atas, garis memiliki peran penting. Pada tahap awal pembuatan karya lukis, garis digunakan untuk membuat sketsa

¹⁷Mikke Susanto. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta. DictiArt Lab Hal 136

¹⁸ *Ibid* Hal 98

¹⁹ Dr. Nooryan Bahari, M.Sn. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

di kertas. Penulis membuat garis menggunakan kuas, garis tebal, tipis dan lain-lain sesuai dengan objek pada lukisan.

Pada karya seni lukis ini penulis menggunakan garis untuk *outline* pada setiap objek guna memperjelas figur-figur yang ada pada karya. Garis juga dipergunakan untuk menghias, seperti menghias baju pada objek dan lain-lain.

c. Warna

Warna adalah gelombang cahaya dengan frekuensi yang dapat memengaruhi penglihatan kita. Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan.²⁰

Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan bentuk, ekspresi dan justru dalam kaitan yang beraneka ragam²¹.

Warna-warna yang dihadirkan pada karya tugas akhir ini memiliki peran yang penting untuk mendukung visual suatu karya. Warna yang penulis gunakan berupa warna-warna yang menghadirkan kesan cerah dan ceria seperti anak-anak. Karena anak-anak usia dini menyukai warna-warna yang colorful (berwarna-warni), warna-warna colorful yang artinya bersemangat²² dan warna yang menurut mereka menarik perhatiannya. Contoh warna biru, merah, kuning, ungu, dan lain-lain.

²⁰ Dharsono Sony Kartika. 2004. Pengantar Estetika. Bandung: Rekayasa Sains

²¹ Mikke Susanto. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta. DictiArt Lab Hal 433

²² Lektur.id. 2015. Colorful. (Online), (<https://lektur.id/arti-colorful/>) di akses 9 April 2020)

d. Tekstur

Texture (teksture) adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu.²³ Tekstur dimunculkan dengan memanfaatkan kanvas, cat atau bahan-bahan lain seperti pasir, semen dan lain-lain.²⁴

Pada karya tugas akhir ini menggunakan tekstur nyata yakni tekstur yang secara fisik terasa. Dengan teknik menggunakan spons untuk membuat tekstur bintik-bintik. Penggunaan tekstur pada karya bertujuan untuk memberikan kesan artistik pada setiap lukisan, tekstur menggunakan spons (*sponge*) ini juga salah satu temuan pada tahap eksperimen. Penggunaan spons pada lukisan dengan cara mengoleskan cat pada spons lalu memasangkan cat pada kanvas secara merata.

2. Prinsip Komposisi Visual

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini berkaitan dengan prinsip komposisi visual. Maka penulis menggunakan prinsip-prinsip komposisi visual seperti :

²³Dharsono Sony Kartika dan Nanag Ganda Prawira. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.Hlm. 107.

²⁴Mikke Susanto. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta. DictiArt Hal 49

a. **Keseimbangan (*Balance*)**

Keseimbangan yaitu persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni. *Balance* dikelompokkan menjadi *symmetrical balance* (keseimbangan simetris) dan *asymmetrical balance* (keseimbangan asimetris).²⁵

Keseimbangan yang ada dalam karya seni lukis berupa objek anak-anak yang sedang beraktivitas. Latar belakang atau *background* sebagai pendukung untuk menyampaikan maksud dalam karya. Pada karya tugas akhir ini menggunakan keseimbangan simetris dan asimetris. Komposisi pada kedua objek tersebut dimunculkan untuk keseimbangan secara visual sehingga nyaman saat dipandang.

b. **Kontras**

Kontras adalah perbedaan mencolok dan tegas antara elemen-elemen dalam sebuah tanda yang ada pada sebuah komposisi atau desain. Kontras digunakan untuk memberi ketegasan dan mengandung oposisi-oposisi seperti gelap-terang, kasar-halus, besar-kecil, dan lain-lain. Dalam hal ini kontras dapat pula memberi peluang munculnya tanda-tanda yang dipakai sebagai tampilan utama maupun pendukung dalam sebuah karya.²⁶

Pada karya tugas akhir ini penggunaan kontras pada beberapa bentuk atau objek yang berbeda seperti gadget dengan figur anak, balok kayu dengan figur anak, dan sebagainya termasuk pada warna

²⁵ Mikke Susanto. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta. DictiArt Lab Hal

²⁶ Mikke Susanto. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta. DictiArt Lab

dibuat dengan perbedaan yang cukup kuat, sehingga menimbulkan kontras.

c. **Penonjolan (*center of interest*)**

Penonjolan mempunyai maksud mengarahkan perhatian orang yang menikmati suatu karya seni suatu hal tertentu, yang dipandang lebih penting daripada hal-hal yang lain.²⁷

Pada karya tugas akhir ini penonjolan diterapkan dengan mengatur besar kecilnya objek utama dengan objek pendukung atau *background*. Penonjolan tersebut dapat dicapai dengan penempatan bentuk yang ingin ditonjolkan digarap dengan detail dan bentuk lainnya blur atau perbedaan warna bentuk yang ditonjolkan lebih cerah sedangkan warna bentuk lainnya gelap, tetapi tetap dengan menyesuaikan pesan atau isi dalam setiap karya lukis.

d. **Harmoni (*Harmony*)**

Menurut A.A.M. Djelantik *harmony* adalah kombinasi warna yang menurut coraknya cocok atau harmonis, seperti halnya dengan dua warna yang komplementer, belum tentu menghasilkan komposisi yang seimbang. Hal ini disebabkan karena masing-masing warna mempunyai kekuatan asal tersendiri.²⁸

Pada karya tugas akhir ini harmoni dapat tercipta karena adanya perpaduan antara unsur-unsur yang berbeda tetapi tetap berpedoman dari aturan yang ada. Contoh pada penggunaan warna biru pada baju

²⁷A. A. M. Djelantik. 2008. Estetika Sebuah Pengantar. Jakarta: Ford Foundation. Hlm. 47.

²⁸*Ibid* hal 34

figur anak sedangkan background yang berwarna hijau. Memiliki perpaduan atau kombinasi warna yang menurut coraknya cocok atau harmonis.



BAB III

PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

A. Pra Penciptaan

Proses penciptaan karya seni lukis, diperlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang akan di lakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni lukis. Maka pada proses penciptaan seni lukis ini menggunakan Metode penciptaan L.H Chapman dalam buku Humar Sahman yaitu: pertama, upaya menemukan gagasan, kedua tahap memantapkan gagasan awal, dalam hal ini berhubungan dengan pencarian bentuk, pilihan medium, alat, bahan dan teknik, ketiga, tahap visualisasi kedalam media.²⁹

1. Upaya Menemukan Gagasan

Pada tahap ini penciptaan karya seni lukis berdasarkan sebuah pengamatan yang menjadi kegelisahan penulis dimana merangsang untuk menciptakan karya seni lukis sebagai sumber inspirasi. Inspirasi tersebut dapat diperoleh melalui pengamatan di lingkungan penulis maupun pengalaman pribadi. Pada karya tugas akhir terinspirasi ketika penulis melihat anak-anak usia dini saat ini hanya asyik bermain game di *handphone* atau *gadget* tanpa menyadari lingkungan sekitarnya. Bermain game di *handphone* secara terus menerus akan menimbulkan ketergantungan pada anak. Karena timbulnya rasa keprihatinan membuat penulis mengambil tema permainan anak, karena ingin mengembalikan

²⁹Humar Sahman. 1993. Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni. Aktifitas Kreatif. Apresiasi. Kritik dan Estetik. Semarang: IKIP Semarang Press.

masa anak-anak menjadi masa dimana bermain membuat keceriaan serta timbulnya manfaat dari permainan-permainan yang ia mainkan.

2. Mengembangkan Gagasan

Berikut ini merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan gagasan :

a. Observasi Langsung

Observasi adalah metode yang digunakan pada saat melakukan penelitian maupun dalam penciptaan karya seni lukis. Metode yang digunakan seperti observasi langsung di tempat yang sesuai dengan sumber penelitian. Pada observasi untuk tugas akhir karya seni lukis terdapat di beberapa tempat seperti di rumah, Taman Kanak-kanak Al Islam Mipitan, Taman Cerdas Kecamatan Jebres dan lain-lain.

Observasi secara langsung merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004 : 104).³⁰

³⁰Riduwan, 2004, Metode Riset, Jakarta, Rineka Cipta, hal: 104

Berikut ini adalah foto-foto dokumentasi selama melakukan observasi di TK Al-Islam Mipitan dan di rumah Salatiga :



Gambar 3
Aktivitas bermain di Tk Al Islam Mipitan
(Foto: Arsinta Destyani, 2019)



Gambar 4
Bermain di rumah
(Foto: Arsinta Destyani)



Gambar 5
Bermain bola
(Foto: Arsinta Destyani)



Gambar 6
Kecanduan *gadget*
(Foto: Arsinta Destyani)

b. Observasi tidak langsung

Pada proses observasi tidak langsung juga mencari informasi yang sesuai dengan pembahasan melalui media sosial seperti internet, instagram dan youtube. Seperti berikut ini adalah beberapa hasil dari pencarian lewat media social (dalam bentuk dokumen dan gambar) :



Gambar 7
Pentingnya bermain bagi anak
(<http://salmanfaeroez.blogspot.com/2017/09/pentingnya-bermain-bagi-anak.html>)
Diunduh oleh Arsinta Destyani, 2019



Gambar 8
Akibat kecanduan *gadget*
(<https://medan.tribunnews.com/2019/04/24/viral-kisah-bocah-empat-tahun-kecanduan-gadget-hingga-matanya-harus-dioperasi-sang-ayah-menyesal> diunduh oleh, Arsinta 2019)

c. Perenungan

Pada tahap perenungan, pelukis akan merenungkan kembali apa yang menjadi sumber insprasinya agar dapat dituangkan dalam karya seni lukis. Dalam hal ini dilakukan agar pelukis lebih mendalami mengenai letak permasalahan atau inti dari pembahasan yang dibahas oleh pelukis.

Proses perenungan mencari inspirasi tidak tergantung pada satu sumber saja (bersifat objektif) tetapi dari beberapa sumber yaitu fikiran, perasaan, suasana dan keadaan yang menjadi objek dalam karya seni. Ide Setelah melalui beberapa tahapan perenungan terciptalah dari mulai mencari referensi, pembuatan bentuk, menentukan objek, memilih warna dan lain-lain. Perenungan dalam visual karya seperti warna, bentuk, garis dan lain-lain yang berhubungan dengan konsep atau ide karya

Dari proses perenungan memperoleh bentuk dalam aktivitas bermain anak, berikut ini adalah hasil yang kemudian dituangkan pada kertas dalam bentuk sket awal:



Gambar 9
Figur anak perempuan
(Foto: Arsinta Destyani, 2019)



Gambar 10
Deformasi anak perempuan
(Foto: Arsinta Destyani, 2019)



Gambar 11
Figur anak laki-laki
(Foto: Arsinta Destyani, 2019)



Gambar 12
Deformasi anak laki-laki
(Foto: Arsinta Destyani, 2019)



Gambar 13
Sket rancangan awal pada kertas
(foto: Arsinta Destyani, 2020)



Gambar 14
Sket rancangan awal pada kertas
(foto: Arsinta Destyani, 2020)

B. Penciptaan Karya

1. Tahap persiapan

Hal-hal yang disampaikan pada tahap ini antara lain penjelasan tentang tahap persiapan, yaitu penjelasan tentang alat serta bahan dan juga tahapan-tahapan perwujudan visual pada medium. Berikut alat bahan yang digunakan:

a. Alat

Beberapa alat yang digunakan untuk proses penciptaan seni lukis adalah sebagai berikut :

1. Kuas

Pada penciptaan karya lukis tugas akhir ini menggunakan alat berupa kuas. Menurut Mikke Susanto, kuas adalah alat

yang digunakan untuk “memasang” cat pada permukaan landasan atau kanvas. Karena cat memiliki bermacam-macam jenis, maka kuas juga dibuat sesuai dengan sifat dan jenis cat yang bermacam-macam pula³¹.



Gambar 15
Kuas untuk detail
(Foto: Arsinta, 2019)

Kuas yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni lukis berupa beberapa jenis kuas, kegunaan kuas, bentuk kuas, tekstur dan lain-lain. Kuas dengan bentuk pipih digunakan untuk mewarna objek yang kecil. Sedangkan kuas dengan ujung lancip digunakan untuk detail seperti membuat *outline* dan detail.

³¹Mikke Susanto. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta. DictiArt Lab



Gambar 16
Kuas Besar
(Foto: Arsinta, 2019)

Pada proses pembuatan karya tugas akhir ini menggunakan kuas yang berukuran besar dengan kegunaan untuk memberi cat pada seluruh bagian kanvas yang biasanya digunakan untuk melapisi kanvas atau membuat objek background.

2. Cup



Gambar 17
Cup
(Foto: Arsinta, 2020)

Cup merupakan alat untuk mencampur warna yang akan digunakan dalam proses pembuatan karya lukis. Dengan menggunakan cup supaya cat yang sudah dicampur tidak mudah kering karena cup mempunyai penutup yang bisa disimpan, dan bisa digunakan kembali. Karena pencipta menggunakan cat akrilik yang mudah kering dan lengket.

3. Spons (*Sponge*)



Gambar 18

Spons (*Sponge*)

(Foto: Arsinta, 2019)

Spons (*Sponge*) digunakan untuk membuat tekstur bintik-bintik pada kanvas untuk memberi kesan artistik pada setiap lukisan. Dengan cara mengoleskan cat yang tebal pada spons lalu di aplikasikan pada kanvas secara merata sehingga memiliki tekstur bintik-bintik yang tebal.

b. Bahan

Bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya bermacam-macam sesuai dengan jenis dan fungsinya. Berikut ini bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya yaitu :

1) Kanvas



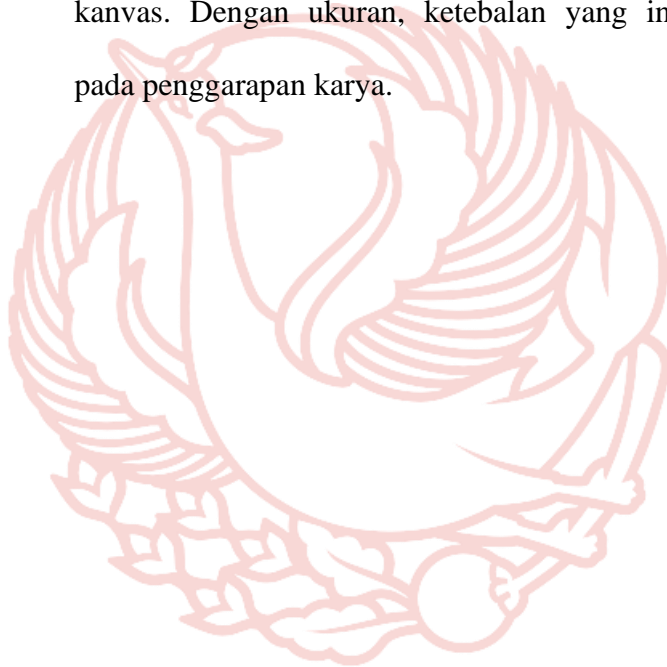
Gambar 19
Kanvas
(Foto: Arsinta, 2019)

Kanvas dalam seni lukis, diartikan sebagai kain landasan untuk melukis. Baik berbahan panel kayu, kertas, atau kain.³² Kanvas merupakan medium untuk menuangkan sumber ide,

³²Mikke Susanto. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta. DictiArt Lab

gagasan dalam penciptaan pembuatan karya tugas akhir ini. Dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini penulis menggunakan kanvas buatan sendiri dengan media yang berupa kain kanvas mentah, spanram, cat untuk melapisi dengan campuran lem putih sebagai dasar lapisan kanvas.

Menggunakan media kanvas dengan membuat sendiri, dengan tujuan mempermudah memunculkan tekstur pada kanvas. Dengan ukuran, ketebalan yang ingin diperlukan pada penggarapan karya.



2) Cat akrilik



Gambar 20
Cat akrilik
(Foto: Arsinta, 2020)

Cat akrilik salah satu bahan melukis yang mengandung polimer ester poliakrilat, sehingga memiliki daya rekat yang sangat kuat terhadap medium lain dan standar pengencer yang digunakan adalah air.³³

Cat akrilik adalah media utama yang digunakan untuk pembuatan karya tugas akhir, hal ini dikarenakan cat akrilik memiliki sifat yang mudah kering.

³³ Mikke Susanto. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta. DictiArt Lab

3) Kapur



Gambar 21

Kapur

(Foto: Arsinta, 2020)

Kapur warna pada penciptaan tugas akhir ini digunakan untuk proses sket pada kanvas. Penggunaan kapur karena bila jika terjadi kesalahan pada saat sket, agar mudah di hapus karena kapur bersifat hanya menempel.

c. Teknik

Teknik yaitu penggunaan alat dan bahan untuk penggarapan karya tugas akhir. Teknik ini dibagi menjadi dua yaitu teknik basah dan kering. Teknik basah dalam menggambar atau melukis menggunakan medium yang bersifat basah seperti cat dengan medium air dan teknik kering berkebalikan dengan teknik basah seperti menggunakan pensil pada kertas.³⁴

Pada karya Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa teknik yaitu :

1) Teknik plakat

Teknik plakat yaitu teknik melukis yang menggunakan cat air, cat akrilik ataupun cat minyak³⁵ dengan sapuan tebal dan komposisi cat yang kental. Sehingga memberi kesan yang colorfull pada setiap karya.

Dalam karya tugas akhir ini penulis menggunakan teknik plakat karena sesuai dengan tema atau judul yang penulis angkat yaitu anak-anak. Karena anak-anak menyukai warna yang colorfull agar terkesan ceria.

³⁴Mike Susanto. 2011. *DIKSIRUPA*. Yogyakarta: DictiArt Lab. Hlm. 395

³⁵ *Ibid* Hlm 395

2) Teknik Impasto

Teknik Impasto adalah dengan menggunakan cat pekat yang diaplikasikan dengan banyak, sehingga cat menjadi timbul (3d).³⁶

Teknik impasto adalah temuan pada saat pencipta melakukan eksperimen terhadap berbagai alat dan bahan. Penggunaan teknik impasto menggunakan spons (*sponge*) dengan cara mengoleskan cat yang tebal pada bagian spons lalu memberi cat pada kanvas secara merata. Menggunakan teknik ini bertujuan agar memberi kesan artistik pada karya lukis.

³⁶ Gamal tabroni. 2018. Teknik lukis yang sebenarnya. (Online), (<https://serupa.id/teknik-melukis/#.XcNRhbkzblU> di akses 7 November 2019)

2. Proses perwujudan karya

Pada proses perwujudan karya adalah dimana beberapa tahapan dalam proses perwujudan karya. Tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu:

a. Pembuatan tekstur



Gambar 22

Pembuatan tekstur

(Foto: Arsinta Destyani, 2020)

Pembuatan tekstur menggunakan spons (sponge) bertujuan untuk memberi tekstur pada kanvas untuk memberi kesan artistik pada karya seni lukis. Penggunaan spons (sponge) dengan cara cat dioleskan pada spons lalu di aplikasikan pada kanvas secara merata agar memiliki tekstur bintik-bintik.

b. Pembuatan sketsa bentuk



Gambar 23

Pembuatan sketsa bentuk

(Foto: Arina Mardiana, 2019)

Pembuatan sketsa merupakan hal yang utama saat proses membuat karya. Pada proses ini sketsa diaplikasikan ke kanvas menggunakan kapur berwarna-warni, dengan menggunakan garis yang tipis untuk membentuk suatu objek. Proses pembuatan sketsa mengacu pada sket yang sudah di pertimbangkan objek, bentuk, garis dan lain-lain.

c. *Blocking* Warna



Gambar 24
Blocking warna
(Foto: Arina Mardiana, 2019)

Pada tahap ini, sketsa yang telah dibuat akan di block atau di beri warna sesuai dengan ide atau konsep penulis pada karya. Pewarnaan menggunakan kuas kecil, tetapi pada tahap pewarnaan ini belum menyeluruh atau belum digarap secara detail.

d. Penggarapan detail



Gambar 25
Penggarapan Detail
(Foto: Arsinta, 2019)

Pada tahap penggarapan detail dimaksud untuk memperjelas objek atau bentuk. Kuas yang digunakan berupa kuas kecil guna mengerjakan bagian-bagian yang rumit pada objek. Penggarapan detail membutuhkan waktu yang cukup lama.

Penggarapan detail sangat penting untuk menyempurnakan gambar agar pesan yang dimaksud dapat tersampaikan dengan baik.

e. *Finishing Touch*



Gambar 26
Finishing
(Foto: Arsinta, 2020)

Finishing merupakan tahap akhir dalam proses ini, melihat secara keseluruhan dari karya yang telah dibuat seperti pemilihan warna, *outline*, dan lain-lain sehingga karya yang diciptakan dipastikan sempurna.

BAB IV

DESKRIPSI KARYA

Pada deskripsi karya menjelaskan tentang data karya dan pembahasan pokok pada karya tugas akhir, di antaranya adalah sumber inspirasi penciptaan karya, ketentuan yang digunakan, dan pesan moral yang terdapat pada karya tersebut. Berikut ini adalah deskripsi pada karya tugas akhir, sebagai berikut :

1. Karya Seni Lukis Tugas Akhir ke 1



Gambar 27
Bermain Balok Kayu, Cat akrilik di atas kanvas,
100cm x 100cm, 2019
(Foto: Arsinta Destyani, 2020)

Deskripsi

Karya berjudul “Bermain Balok Kayu” terinspirasi dari keceriaan anak-anak pada saat bermain menyusun balok kayu di taman cerdas Jebres. Mereka menyusun balok kayu satu persatu dengan balok yang berwarna cerah serta bentuk yang bermacam-macam.

Pada karya seni lukis ini menampilkan objek utama yaitu anak-anak pada saat bermain menyusun balok kayu. Karya ini menggambarkan keceriaan anak-anak, imajinasi dan kerja sama. Mereka bekerja sama, satu persatu menyusun balok kayu. Dengan background berbentuk castiel dibelakang mereka sebagai gambaran dalam imajinasi, menyusun balok seperti bentuk rumah. Yang dimulai dari balok berbentuk persegi panjang berguna sebagai penyangga atau tiang rumah. Sedangkan balok yang berbentuk segitiga untuk atap dari rumah tersebut.

Pesan moral yang ingin disampaikan dari karya ini adalah bermain pada anak-anak bukan hanya bermain tetapi juga bagaimana kita bisa menggunakan alat media pembelajaran sebagai sarana belajar untuk anak. Bermain menyusun balok kayu dapat melatih imajinasi, kreativitas, kerja sama dan lain-lain.

2. Karya seni lukis tugas akhir ke 2



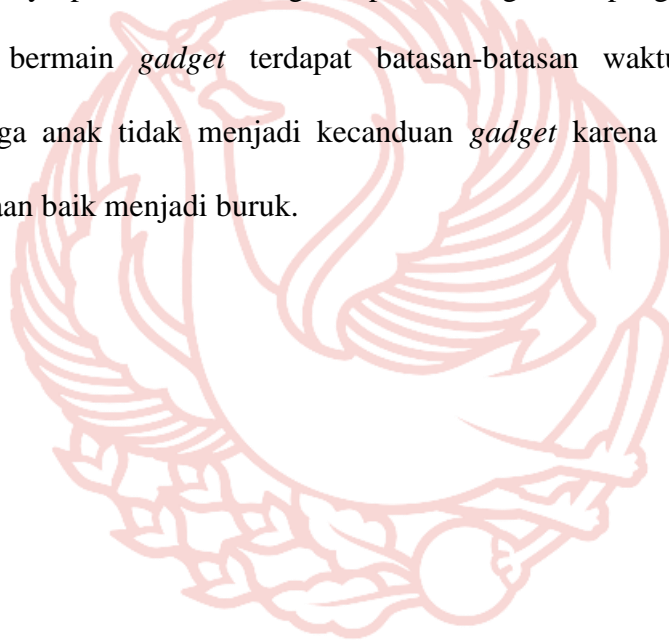
Gambar 28
Kecanduan Gadget,
Cat akrilik di atas kanvas,
100cm x 100cm, 2019
(Foto: Arsinta Destyani, 2020)

Deskripsi

Karya berjudul “*Kecanduan Gadget*” terinspirasi dari keponakan bernama Caca, yang selalu tidak mau makan bila tiba saatnya waktu jam makan. Caca lebih menginginkan bermain *gadget* dari pada makan. Bila waktunya jam makan, Caca harus dibujuk dulu dengan *gadget* agar ia mau makan. Bukan hanya sekali atau dua kali caca tidak mau makan karna tidak diberi *gadget*, bahkan bisa menjadi kebiasaan yang mengakibatkan kecanduan *gadget*.

Pada karya seni lukis ini menampilkan tentang objek utama yaitu anak yang sedang duduk di bangku, sedangkan yang berada di samping anak tersebut merupakan ibunya. Kemudian terlihat juga bahwa ibu membawa gadget di tangan kanannya sedangkan ditangan kirinya terdapat piring yang berisikan makanan sebagai tanda jika si ibu sedang membujuk anaknya dengan *gadget* agar ia mau makan.

Pesan moral yang disampaikan adalah jangan memberikan *gadget* sepenuhnya pada anak. Orang tua perlu mengontrol penggunaan *gadget*, dalam bermain *gadget* terdapat batasan-batasan waktu untuk anak. Sehingga anak tidak menjadi kecanduan *gadget* karena dapat merubah kebiasaan baik menjadi buruk.



3. Karya seni lukis tugas akhir 3



Gambar 29
Sisi Negatif Gadget,
Cat akrilik di atas kanvas,
100cm x 100cm, 2019
(Foto: Arsinta Destyani, 2020)

Deskripsi

Karya berjudul “*Sisi Negatif Gadget*” terinspirasi karena melihat berita pada internet atau sosial media. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh *gadget*. Ketika anak masih berumur 2 tahun, orang tuanya mengenalkan *gadget* pada putrinya dan ternyata anak ini menjadi kecanduan bermain *gadget*. Jika *gadgetnya* diminta, ia menangis dan menjerit. Lantas ayahnya pun tidak tega dan membiarkan putrinya bermain

gadget kembali. Tetapi penglihatan putrinya semakin hari semakin memburuk. Sampai anak berumur 4 tahun baru terasa efek atau dampak negatif yang disebabkan oleh *gadget*.

Visualisasi pada karya ini yaitu seorang anak perempuan dengan menggenggam *gadget* di tangannya. Ia tengah asyik bermain *game* yang ada pada aplikasi *gadget* tersebut. Dengan *background* gelap berwarna biru tua yang menggambarkan bahwa ia hanya fokus pada *gadget* saja. Bermain *game* pada *gadget* yang berdampak buruk bagi mata. Maka dari itu, pada karya lukis ini menggambarkan mata yang besar seperti melotot dengan mata yang berwarna merah. Seakan-akan mata itu yang menggambarkan dampak buruk yang dirasakannya saat bermain *gadget* terus menerus.

Pesan moral yang disampaikan adalah jika orang tua ingin mengenalkan *gadget* atau kecanggihan teknologi saat ini, akan lebih bijak jika orang tua mengontrol dan membatasi penggunaan *handphone* pada anak. Agar tidak terjadi kecanduan, bahkan membahayakan bagi kesehatan anak.

4. Karya seni lukis tugas akhir 4



Gambar 30
Bermain Masak-masakan,
Cat akrilik di atas kanvas
100cm x 100cm, 2019
(Foto: Arsinta Destyani, 2020)

Deskripsi

Karya berjudul “Bermain Masak-Masakan” terinspirasi pada saat penulis masih kecil bermain masak-masakan. Begitu menyenangkan dengan ide-ide kreatif yang ada pada imajinasi sebagai seorang koki.

Pada karya seni lukis ini menampilkan seorang anak perempuan sedang bermain masak-masakan di dapur. Dengan menggunakan alat permainan masak-masakan berbahan plastik. Seperti kompor, teko,

sendok, mangkok, buah dan sayur mainan berbahan plastik. Ia berimajinasi seperti sedang belajar menjadi koki di sebuah restoran.

Pesan moral yang ingin disampaikan dari karya ini adalah bermain masak-masakan mempunyai manfaat bagi anak. Seperti melatih imajinasi, kreativitas, serta dapat mengenalkan profesi sebagai gambaran bagi anak.



5. Karya seni lukis tugas akhir 5



Gambar 31
Bermain Ular Tangga Panjang
, Cat akrilik di atas kanvas,
120cm x 100cm, 2019
(Foto: Arsinta Destyani, 2020)

Deskripsi

Karya yang berjudul “Bermain Ular Tangga Panjang” terinspirasi dari kegiatan bermain anak-anak yang berada di lingkungan rumah di salatiga. Dengan cara bernyanyi memutar dan jika lagu berhenti maka ia kalah.

Pada karya seni lukis ini menampilkan anak-anak yang sedang bermain ular tangga panjangnya, dengan penuh semangat dan keceriaan anak-anak mulai bermain permainan ular tangga tersebut. Instrumen permainan ular naga hanyalah beberapa anak-anak yang berperan sebagai ular naga dan gerbangnya. Dua anak akan berperan sebagai gerbang, kemudian anak-anak sisanya berbaris sambil berpegangan baju bagian belakang milik teman yang di depannya (posisi membuntut). Dalam permainan ini anak yang paling besar atau yang paling tinggi menjadi gerbang, berdiri saling berhadapan sambil menyatukan kedua tangan setinggi mungkin. Mereka seolah sebagai pintu masuknya naga yang diperankan oleh anak-anak yang berbaris dan saling berpegangan tadi. Ciri khas permainan ini dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya adalah adanya lagu yang dinyayikan serentak beramai-ramai sebelum permainan dimulai. Para pemain bersama-sama menyanyikan lagu yang berjudul *main ular-ularan* karya Ibu Sud.

Pesan moral yang ingin disampaikan dari karya ini adalah bermain bukan hanya sekadar bermain tetapi bermain yang mempunyai manfaat bagi anak. Seperti pada bermain Ular Naga Panjangnya ini terdapat adanya dialog dalam permainan melatih emosional dan kecakapan anak-anak dalam berkomunikasi, selain itu permainan ini juga mendidik anak tentang arti kebersamaan dan menghargai orang lain, sportifitas juga diperlukan dalam bermain.

6. Karya seni lukis tugas akhir 6



Gambar 32
Bermain Perosotan,
Cat akrilik di atas kanvas,
120cm x 100cm, 2019
(Foto: Arsinta Destyani 2020)

Deskripsi

Karya yang berjudul “Bermain Perosotan” terinspirasi pada saat melakukan observasi langsung tepatnya di TK Al Islam Mipitan, Surakarta. Dengan keceriaan dan keaktifan anak-anak membuat ketertarikan mengangkat Bermain Perosotan sebagai salah satu karya tugas akhir.

Pada karya seni lukis ini menampilkan anak-anak yang tengah asyik bermain perosotan. Terdapat anak yang sedang menaiki tangga prosotan tersebut, anak yang sedang turun setelah menaiki tangga dan ada yang sedang berjalan ke arah tangga untuk mencoba menaiki tangga perosotan tersebut.

Pesan moral yang ingin disampaikan dari karya ini adalah bermain bukan hanya sekadar bermain tetapi juga permainan yang dapat melatih motorik dan sensorik anak. Seperti bermain prosotan tersebut, permainan ini dapat melatih tumbuh kembang anak salah satunya motorik kasar (contoh: ketika menaiki tangga perosotan), melatih keberanian anak pada saat anak berada di atas dan siap meluncur dan dapat melatih sportifitas dengan mengajarkan anak supaya sabar untuk mengantri gilirannya bermain perosotan tersebut.

7. Karya seni lukis tugas akhir 7



Gambar 33
Menggambar,
Cat akrilik di atas kanvas,
100cm x 100cm, 2020
(Foto: Arsinta Destyani, 2020)

Deskripsi

Karya yang berjudul “Menggambar” terinspirasi dari keponakan penulis yang bernama Tita yang sedang asyik menggambar. Dengan keceriaan, kreatifitas dan imajinasi, penulis tertarik mengangkat menggambar ini sebagai salah satu karya tugas akhir.

Pada karya seni lukis ini menampilkan seorang anak perempuan yang sedang menggambar di lahan hijau dengan suasana langit yang cerah.

Terdapat juga crayon yang sudah berada diluar tempat crayon tersebut, boneka-boneka dan tas sebagai objek pendukung pada karya ini.

Pesan moral yang ingin disampaikan dari karya ini adalah bermain bukan hanya sekedar bermain tetapi juga permainan yang dapat mengajarkan pembelajaran dalam bermain tersebut. Seperti pada karya Menggambar ini, selain bermain anak juga dapat belajar mengenal warna-warna, melatih kretivitas, melatih imajinasi dan anak merasa keasyikan sendiri ketika ia mulai menggambar dengan warna yang ia sukai.



8. Karya seni lukis tugas akhir 8



Gambar 34
Bermain Dokter-Dokteran,
Cat akrilik di atas kanvas,
120cm x 100cm, 2020
(Foto: Arsinta Destyani, 2020)

Deskripsi

Karya yang berjudul “Bermain Dokter-dokteran” terinspirasi dari keponakan penulis yang bernama Caca. Ia dengan keceriaan, kepolosan dan imajinasinya yang membuat penulis tertarik mengangkat Bermain Dokter-dokteran sebagai salah satu karya tugas akhir.

Pada karya seni lukis ini menampilkan seorang anak perempuan yang asyik bermain dokter-dokteran di dalam kamarnya. Terdapat juga boneka *Teaddy Bear* yang sedang bersandar di tempat tidur, sebagai pasien yang sedang ia priksa kesehatannya menggunakan *stethoscope* mainan berbahan

plastik. Di samping tempat tidur terdapat tas dokter-dokteran mainan berfungsi sebagai pendukung objek utama.

Pesan moral yang ingin disampaikan dari karya ini adalah bermain bukan hanya sekadar bermain tetapi juga permainan yang bermanfaat bagi anak. Seperti pada karya Bermain Dokter-dokteran, anak dapat berimajinasi dan dapat mengenalkan profesi dokter kepada anak.



9. Karya seni lukis tugas akhir 9



Gambar 35
Bermain Plastisin,
Cat akrilik di atas kanvas,
100cm x 100cm, 2020
(Foto: Arsinta Destyani, 2020)

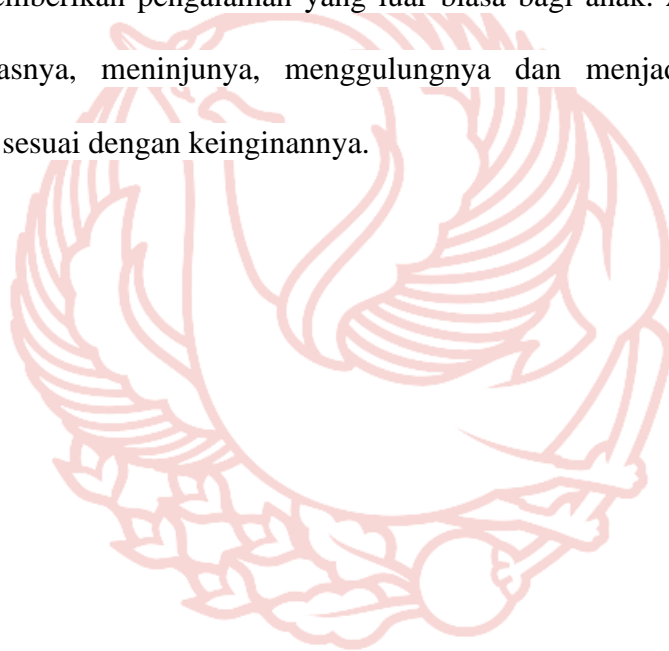
Deskripsi

Karya yang berjudul “Bermain Plastisin” terinspirasi pada saat menemani ponakan bermain plastisin di rumah tepatnya di daerah Salatiga. Dengan keceriaan, kreatifitas dan kepolosan anak menjadikan salah satu karya tugas akhir.

Pada karya seni lukis ini terlihat seorang anak perempuan yang sedang bermain plastisin, dengan plastisin yang dibentuk sedemikian rupa.

Sedangkan di samping atas terdapat imajinasi anak tersebut. Pada imajinasinya, ia akan membentuk plastitin menyerupai bentuk tokoh pada film kartun yang ia sukai yaitu Olaf pada film *Frozen*. Bentuk plastisin yang bulat dan lonjong sebagai objek pendukung pada karya ini.

Pesan moral yang ingin disampaikan dari karya ini adalah bermain bukan hanya sekadar bermain tetapi juga permainan yang bermanfaat bagi anak. Pada bermain plastisin ini bermanfaat melatih kreativitas, imajinasi dan memberikan pengalaman yang luar biasa bagi anak. Anak-anak bisa meremasnya, meninjunya, menggulungnya dan menjadikan berbagai bentuk sesuai dengan keinginannya.



10. Karya seni lukis tugas akhir 10



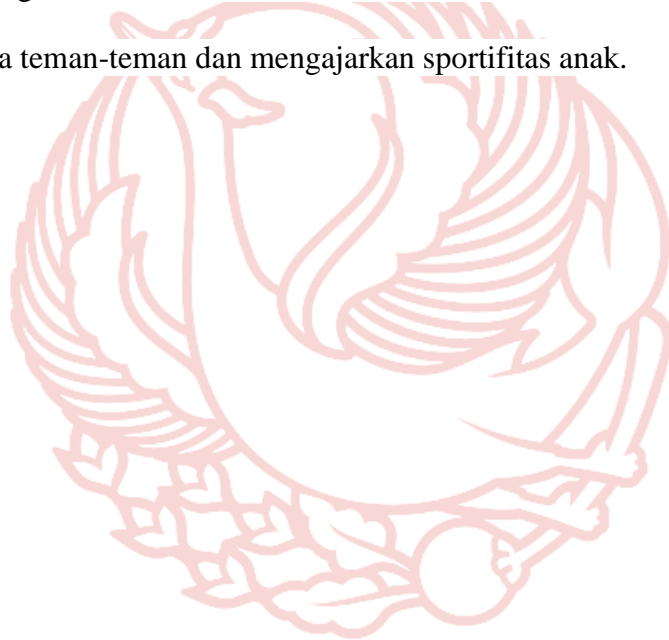
Gambar 36
Bermain Bola,
Cat akrilik di atas kanvas,
120cm x 100cm, 2020
(Foto: Arsinta Destyani, 2020)

Deskripsi

Karya yang berjudul “Bermain Bola” terinspirasi dari anak-anak TK Al Islam Mipitan, Surakarta. Dengan keceriaan, sportifitas, dan kebersamaan membuat ketertarikan untuk menjadikan salah satu karya tugas akhir.

Pada karya seni lukis ini terlihat anak-anak yang sedang asyik bermain bola di sebuah lapangan. Dengan gawang berada jauh di belakang sebagai objek pendukung pada karya ini.

Pesan moral yang ingin disampaikan dari karya ini adalah bermain bukan hanya sekadar bermain tetapi juga permainan yang bermanfaat bagi anak. Dengan bermain bola, anak membutuhkan kemampuan dalam menyeimbangkan dan koorinasi mata dengan kaki untuk memnendang bola. Kegiatan ini bermanfaat untuk melatih motorik kasar, kebersamaan bersama teman-teman dan mengajarkan sportifitas anak.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

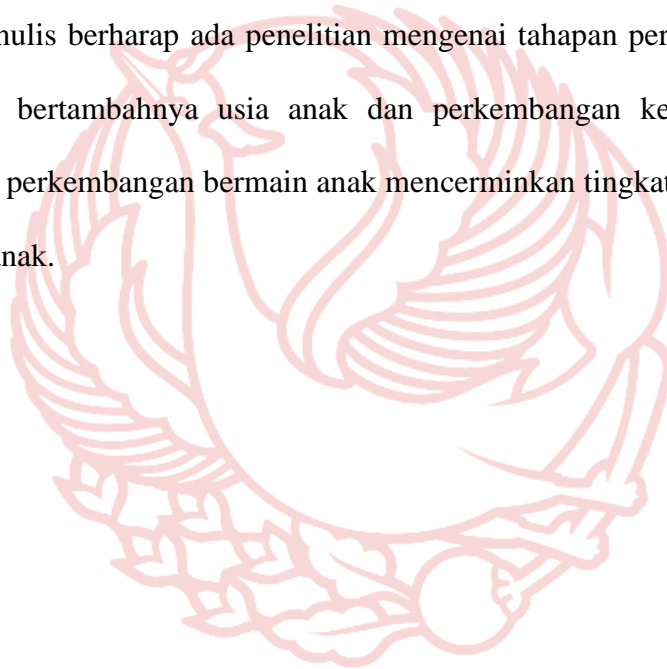
Penciptaan karya seni lukis dengan judul “Bermain Anak Usia Dini Sebagai Sumber Inspirasi karya Seni Lukis” berasal dari kegelisahan penulis melihat saat ini di lingkungan sekitar maupun berita di media *online*. Dampak negatif dari *handpone* membuat penulis terketuk untuk menyampaikan bahwa bermain sangatlah penting bagi anak usia dini. Selain itu melihat dari pengalaman pada saat KKN. Serta penciptaan karya seni lukis ini sebagai penyampaian agar kegelisahan yang dialami tersalurkan lewat karya.

Proses penciptaan dalam tugas akhir ini menggunakan teknik plakat dan *impasto*. Tidak hanya itu, dalam pembuatan karya seni lukis ini menemukan teknik *impasto* menggunakan spons (*sponge*) pada saat eksperimen dengan bertujuan untuk menghadirkan kesan artistik pada karya. Penciptaan pada karya ini menggunakan naif bertujuan untuk membangun suasana kekanak-kanakan agar nuansa bermain anak lebih terasa. Serta deformasi dibagian kepala dan mata dengan cara diperbesar ukurannya pada umumnya. Bertujuan untuk mengekspresikan keceriaan anak-anak. Semua karya ini terinspirasi dari pengalaman pribadi dan lingkungan penulis. Bahwa bermain sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak.

B. Saran

Pada proses penciptaan karya tugas akhir ini memiliki banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, baik dalam laporan penulisan maupun karya tugas akhir. Proses yang dibuat pada karya tugas akhir ini menggunakan teknik plakat dan impasto dengan media spons (*sponge*), teknik ini bisa dikembangkan lagi untuk karya yang lebih baik bagi mahasiswa seni lukis lainnya.

Penulis berharap ada penelitian mengenai tahapan permainan, seiring dengan bertambahnya usia anak dan perkembangan kecerdasan anak. Karena perkembangan bermain anak mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak.



DAFTAR PUSTAKA

- A. A. M. Djelantik, 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : Ford Foundation
- Dharsono Sony Kartika. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Penerbit REKAYASA SAINS.
- Diah Mutiah, 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta, Prenada Media Group
- Humar Sahman. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni. Aktifitas Kreatif. Apresiasi. Kritik dan Estetik*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*, Bandung: ITB.
- Novi Mulyani, M.Pd.I, 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, Yogyakarta
- Sumantri, 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta
- Tim Preschoolologi Online, 2015, *Serunya Dunia Anak Usia Dini*, Jakarta, Panda Media

Internet

- Administator. 2015. *Dampak Negatif Bagi Psikologi Anak*. (Online), (<http://roboticsindonesia.com/blog-view.php?id=36> diakses 4 Februari 2020)
- Basa Bali Wiki, 2017“Ni Komang Atmi Kristiadewi”, (Online), (https://dictionary.basabali.org/Biography_of_Ni_Komang_Atmi_Kristiadewi?setlang=id, diakses 16 Juli 2019)
- Digibali. 2016. (Online), Erica Hestu Wahyuni (<http://www.indonesianfineart.org/id/hestu-wahyuni-erica-4/biografi.html> diakses 28 Maret 2019)
- Ebta Setiawan. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Online), (<https://kbbi.web.id/sportivitas> diakses 16 April 2019)

Erica Hestu Wahyuni, *My Neverland*, 110x80 cm, Acrylic On Canvas, 2010 (http://www.artnet.com/artists/erica-hestu-wahyuni/my-neverland-PPIyhFR_gDq9hvQ5LHdHCO2 diunduh oleh Arsinta Destyani, 2018)

Febi Anindya Kirana. 2018. Tips Mempertahankan Persahabatan. (Online), (<https://www.google.co.id/amp/s/splidgoldberjangkatcc.wordpress.com/2018/11/07/pt-solid-gpld-berjangka-tips-mempertahankan-persahabatan/amp/>)

Lektur.id. 2015. Colorful. (Online), (<https://lektur.id/arti-colorful/> di akses 9 April 2020)

Maxmanroe. 2019. (Online), (<https://www.maxmanroe.com/vid/manajemen/pengertian-dokumentasi.html> diakses 28 Maret 2019)

Pamungkas Adipura. 2019. Macam Teknik Seni Lukis dan Penjelasannya [Lengkap]. (Online), (<https://notepam.com/teknik-seni-lukis/> diakses 28 Maret 2019)

Sora N. 2017. (Online), (<http://www.pengertianku.net/2017/11/pengertian-sketsa-dan-contohnya-dilengkapi-fungsinya.html> diakses 5 April 2019)

LAMPIRAN

1. Biodata Mahasiswa



Nama : Arsinta Destyani

Tempat dan Tanggal Lahir : Semarang, 27 Desember 1996

Alamat : Jl. Mugas Barat No.4 Rt. 06/ Rw.03,
Kelurahan Mugasari, Kecamatan Semarang
Selatan, Kota Semarang.

E-mail : arsintadestyani@yahoo.co.id

Riwayat Pendidikan : TK ABA 13 SEMARANG
SD NEGERI PEKUNDEN SEMARANG
SMP KESATRIAN 1 SEMARANG
SMA KESATRIAN 1 SEMARANG

2. Desain Pamflet Pameran Tugas Akhir



3. Desain Katalog



Lampiran 3
Desain sampul katalog, tampak depan dan belakang

4. Proses Display Karya



5. Foto Bersama Tim Penguji dan teman-teman



